

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Indonesia memiliki kebudayaan yang luar biasa beragam dan menarik terutama pakaian dan senjata tradisional, tetapi kebudayaan Indonesia tidak begitu familiar di luar negeri, masih kalah dengan kebudayaan Jepang, Korea, atau Negara-negara Eropa. Hal ini dikarenakan kebanyakan anak muda Indonesia sendiri tidak begitu bangga terhadap pakaian dan senjata tradisional Indonesia. Hal ini dikarenakan kebudayaan kita kurang banyak terekspos dalam media-media kreatif yang menysasar generasi muda yang merupakan ujung tombak dari ukuran 'keren'. Tugas disainer adalah menysasar anak-anak muda untuk menganggap pakaian dan senjata tradisional itu keren, yaitu dengan mengemasnya ke dalam bentuk yang lebih di terima oleh mereka.

Nilai-nilai maupun kebudayaan visual bisa masuk kedalam model interaktif disain jadi mereka ditampilkan secara berkelanjutan dalam hasil disain maupun proses penciptaannya. Mereka dapat muncul dalam bentuk sistem mekanik *game*, sudut pandang, model pemain, premis narasi, strategi, dan aspek lainnya termasuk komunitas permainan dan konteks pengalaman.

Salah satu genre terbaik yang dapat memasukkan kebudayaan visual pakaian dan senjata kepada model pemainnya yaitu RPG (*Role Playing Game*). *Role-playing video game* (RPG) adalah *video game* bergenre dimana pemain mengontrol tindakan dari karakter utama

Menjadikan disain yang seimbang sangat penting agar disain karakter tetap inovatif yaitu dengan menggabungkan unsure-unsur futuristik dan fantasi namun tidak menghilangkan poin-poin visual khas kebudayaan Indonesia. Kreatifitas juga dibutuhkan untuk membuat bentuk-bentuk senjata dan karakter baru yang menarik dan sesuai untuk *video game*. Agar tidak secara langsung menjiplak pakaian adat, harus dilakukan modifikasi dan fusi yang baik dengan genre *game* yang akan dibuat.

Pembuatan *concept art book* ini berfungsi sebagai bahan “*pitch*” atau promosi kepada klien *developer game* untuk memproduksi konsep *game* tersebut. Tujuan dasar *concept art* ini adalah dapat menciptakan media pengenalan dan promosi baru untuk mengangkat budaya dan kearifan lokal Indonesia ke dalam *Role-playing Game*. Indonesia memiliki berbagai macam suku bangsa yang memiliki sejarah dan budaya yang bisa di eksplorasi dan di ekspos ke berbagai macam media. Oleh karena itu tujuan dari konsep kreatif ini adalah bisa memberikan kemasan baru untuk menjangkau target audiens yang berbeda sesuai dengan gaya hidup masa kini dalam upaya melestarikan budaya lokal Indonesia.

#### B. Saran

Semoga kedepannya *developer game* Indonesia dapat menciptakan *game-game* yang membanggakan Indonesia serta memuat nilai-nilai kebudayaan Indonesia agar dikenal dan memiliki reputasi di mata dunia. Dengan dibuatnya karya ini diharapkan akan menginspirasi *developer*, disainer, dan penikmat *game* untuk lebih mencintai kebudayaan Indonesia.

Masih banyak sekali kebudayaan Indonesia yang belum digali dan dimanfaatkan sebagai bahan untuk inspirasi *game*, jika disainer mau menelisik lebih dalam kemungkinan besar mereka idak akan kehabisan inspirasi dan ide melalui kekayaan adi luhung Indonesia. Semoga di masa depan bukan hanya karakter *game* adaptasi pakaian dan senjata tradisional Indonesia yang dapat saya kerjakan, namun juga meluas menjadi sebuah *game* yang komplit beserta *environment*, teknis *game*, hingga *item* dalam *game* yang terinspirasi dari budaya Indonesia yang kaya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Barton, Matt. (2008), *The History of Computer Role-Playing Games*, A. K. Peters, Ltd: Wellesley.
- Beek, Aart Van. (1990), *Life in Javanese Keraton*, Oxford University Press: Singapore.
- Campbell, Julie. (2000), *Irian Jaya – Papua A Timeless Domain*, Graham Brash: Singapore.
- Despain, Wendy. (2009), *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG Author*, A. K. Peters, Ltd: Wellesley.
- Helmi, Kunang, et al. (2002), *Indonesian Heritage: Seni Pertunjukan*, PT Widyadara: Jakarta.
- Loguidice, Bill & Matt Barton. (2009), *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Elsevier: Oxford.
- Niaga Swadaya. (2009), *Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat dan Senjata Tradisional Provinsi di Indonesia*, PT Niaga Swadaya: Jakarta.
- Pardew, Les. (2007). *Game Character Animation All in One*, Thomson Course Technology: Boston.
- Pelras, Christian. (2006), *Manusia Bugis*, Nalar: Jakarta
- Purwadi, M. Hum. (2007), *Busana Jawa Jenis-jenis Pakaian Adat, Sejarah, Nilai Filosofis dan Penerapannya*, Pura Pustaka: Yogyakarta.
- Rollings, Andrew & Ernest Adams. (2003), *Game Design*, New Rider: Indiana.
- Shah, Rawn & James Romine. (1995), *Playing MUDs on the Internet*. John Wiley & Sons, Inc: Lewiston.
- Stableford, Brian. (2006). *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*, Taylor & Francis Group LLC: Boca Raton.

Burt, Andy. (2008), *No More Heroes: The Killer Boss Guide*. GamePro.Vol. 235.

“Dystopia”, *Oxford Dictionaries*, Oxford University Press, 2012.

## **Pertauan**

Alexander, Leigh (2013), *How Can Games Contain and Convey Values*. Last accessed on Jan 5 2016 at [http://www.gamasutra.com/view/news/191358/How\\_can\\_games\\_contain\\_and\\_convey\\_values.php](http://www.gamasutra.com/view/news/191358/How_can_games_contain_and_convey_values.php)

Barton, Matt (2006), *Kawaisai!: A Naïve Glance at Western and Eastern RPGs*. Last Accessed on Jan 11 2016 at <http://armchairarcade.com/neo/node/733>.

Bowater, Charlie, *Character Concept Art: From Initial Sketch to Final Design*. Last Accessed on Jan 11 2016 at <https://www.skillshare.com/classes/design/Character-Concept-Art-From-Initial-Sketch-to-Final-Design/1310245862>.

Editor (2014), *Pakaian Adat Sulawesi Tengah*. Last Accessed on Dec 12 2015 at <http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/997/pakaian-adat-sulawesi-tengah>.

Farge, Paul La (2006), *Destroy All Monsters*. Last Accessed on Jan 11 2016 at [http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.believmag.com%2Fissues%2F200609%2F%3Fread%3Darticle\\_lafarge&date=2008-10-04](http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.believmag.com%2Fissues%2F200609%2F%3Fread%3Darticle_lafarge&date=2008-10-04).

Gamasutra (2010), *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980–1983)*. Last accessed on Nov 1 2015 at [http://www.gamasutra.com/view/feature/3623/the\\_history\\_of\\_computer\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3623/the_history_of_computer_.php)

Kaise, Rowan (2012), *East is West: How Two Classic RPGs Prove the Stereotypes False*. Last Accessed on Jan 11 2016 at <http://www.engadget.com/2012/02/16/east-is-west-how-two-classic-rpgs-prove-the-stereotypes-false/>.

Paul, Jonathan (2014), *Art of Pre-Production: Concept Art*. Last Accessed on Oct 13 2015 at <http://www.premiumbeat.com/blog/art-pre-production-concept-art/>.

Pickthall, Jason (2012), *Just What is Concept Art?*. Last Accessed on Dec 7 2015 at <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>.

Vemale (2013), *Makna Pakaian Adat Gorontalo*. Last Accessed on Dec 13 2015 at <http://www.vemale.com/topik/pernikahan/35243-makna-pakaian-adat-gorontalo.html>

